6. PROPUESTA.

6.1TITULO:

AMEMOS NUESTRO BARRIO.

6.2. OBJETIVOS:

Utilizar las herramientas multimedia como un medio de sensibilización de la conservación del patrimonio cultural de la comunidad del barrio obrero.

6.3. DESCRIPCION:

Utilizando herramientas tecnológicas como: videos, textos, sonidos e imágenes impactantes dar a conocer la problemática social, cultural y educativa del barrio para fomentar en la comunidad la conservación de sus espacios públicos y les de la importancia que tienen como patrimonio cultural de la ciudad.

6.4. METODOLOGIA DE DESARROLLO:

Fase 1- 6.4.1. Identificación de necesidades de aprendizaje.

Se observa la falta de conocimiento de la comunidad en temas relacionados con la ubicación geográfica, La historia, personajes destacados y prácticas culturales tradicionales del barrio obrero, lo cual se refleja en la falta de cuidado y de conservación de sus espacios públicos.

Fase 2- 6.4.2. Perfil del grupo destinatario:

Este proyecto va dirigido a toda la comunidad del barrio obrero, ubicado en el centro de Cali los cuales son de bajos recursos y en su gran mayoría se dedican a actividades como el comercio, microempresas de zapatería, mecánica, y un gran grupo hacen parte de la comunidad educativa de la institución República de Argentina.

Fase 3- 6.4.3. Propuesta inicial de objetivos y contenido:

A través de ovas, herramientas colaborativas, elaborar material didáctico que sirva de apoyo en la sensibilización sobre la conservación y el buen uso de los espacios públicos en especial los de su barrio; esta herramienta debe incluir temas como:

-Ubicación geográfica del barrio obrero.

-Descripción histórica del barrio.

-recuento histórico sobre las principales manifestaciones culturales en especial el inicio de la salsa en Cali y su apropiación en la cultura caleña.

-Imágenes del antes y el hoy del barrio resaltando el deterioro físico-ambiental en el que se encuentra actualmente.

-Compartir a la comunidad elementos sobre el buen uso cuidado de los espacios públicos.

Fase 4- 6.4.4. Selección del medio en que se presentarán los contenidos:

Por medio de una aplicación multimedia con un personaje animado se hará todo el recorrido sobre las temáticas propuestas, en el cuál se dará a conocer los contenidos del proyecto. Compartiendo esta información a la comunidad en los ambientes virtuales de aprendizaje.

Fase 5- 6.4.5. Producción del material:

Para la producción del material del presente proyecto se deben tener en cuenta:

A-Recursos educativos digitales (archivos).

B-Modelo instruccional teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

* Aspecto pedagógico
* Aspectos didácticos curriculares
* Aspectos técnicos estéticos
* Aspectos funcionales.

La herramienta multimedia diseñada para este proyecto debe ser utilizable y reutilizable en los diversos contextos donde se le requiera

Fase 6- 6.4.6. Evaluación de los materiales:

Para evaluar el material diseñado se observará el nivel de aceptación en la comunidad a través de las visitas en el ambiente virtual donde se cuelgue y también con la fluidez en que los usuarios hagan uso de esta herramienta con el análisis de un cuestionario que se anexa al final de la propuesta.

GRUPO CALI 8: ESPECIALIZACION EN INFORMATICA Y MULTIMEDIA.

INTEGRANTES: GLORIA PATRICIA MONDRAGON Y

MARIA FERNANDA SALDARRIAGA MARULANDA.